

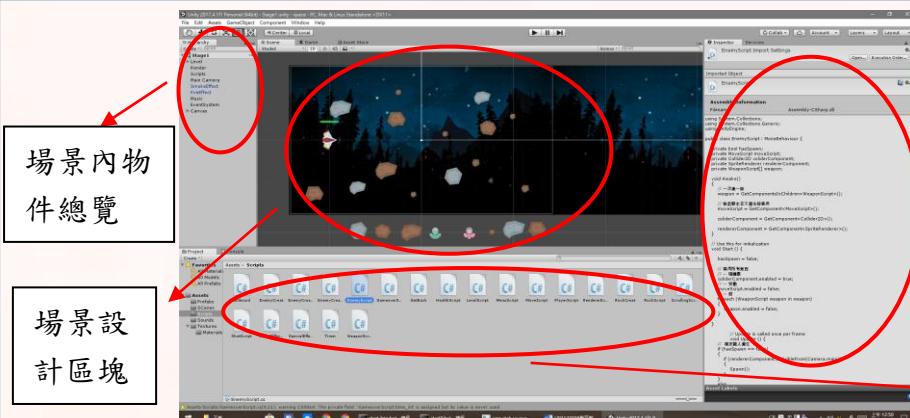
## 專題題目

## C#應用(遊戲製作)

## 內容摘要

本專題題目是 C#應用，因為一直希望能自己學會寫一款遊戲，所以接觸了 Unity 遊戲引擎，而 Unity 正式使用 C#進行編譯的，所以藉由物件導向的 C#完成這個專題。而整個遊戲的發想、編寫、最後的修正與包裝都由自己完成，也體會了遊戲製作的辛勞。

## 專題成果



1. 腳本程式碼預覽
2. 物件設定區域

程式運作順序：



開始畫面

關卡選擇

遊玩畫面

## 電機工程系

學號：U03127038

學生：劉奕敏

指導老師：邱機平 老師

